

Implementasi Model Kooperatif TGT dalam Pembelajaran PAI di Era Digital untuk Mendorong Keaktifan Siswa

Melani Agustyaningsih¹, Abd. Muqit², Junaedi³

melaniagustyaningsih12@gmail.com¹, h.abd.muqit@uinsa.ac.id²

UIN Sunan Ampel Surabaya^{1,2,3}

ARTICLE INFO

Article history:

Received, January 26th, 2026

Revised, February 16th, 2026

Accepted, February 20th, 2026

Keywords:

Learning, Islamic Religious

Education, Team Games

Tournament

Conflict of Interest:

None

Funding:

None

ABSTRACT

Islamic Religious Education or Pendidikan Agama Islam (PAI) learning in the digital era often faces the challenge of student passivity, especially in junior high schools, thus requiring innovation to increase student activity. This study aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative model integrated with digital media to encourage the activity of 8th grade students at SMPN 2 Waru in the even semester of 2024/2025. The study employs a qualitative descriptive approach with a field study design, involving IRE students and teachers as key informants. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed an increase in student active participation in discussions, digital-based games, and tournaments, a decrease in passive behavior, and an increase in collaboration. This study concluded that the TGT model in the digital era encourages student activity in PAI learning.

Corresponding Author: Melani Agustyaningsih, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia, Email: melaniagustyaningsih12@gmail.com, Phone Number: 085334430847



Copyright©2026, Author(s)

1. Pendahuluan

Di era digital sekarang ini, hampir seluruh aspek kehidupan termasuk juga aspek pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Siswa semakin terbiasa menggunakan perangkat digital, media sosial, aplikasi belajar, dan platform daring sebagai bagian dari keseharian mereka. Kondisi ini menuntut adanya adaptasi dalam metode pembelajaran agar tetap relevan dan mampu meningkatkan keaktifan siswa serta efektivitas pembelajaran (Putri, 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah menengah pertama yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan nilai keagamaan siswa. Akan tetapi, terdapat indikasi bahwa pembelajaran PAI di beberapa sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional misalnya ceramah, tanya jawab sehingga keaktifan siswa kurang optimal. Situasi ini diperparah oleh

tantangan digitalisasi yaitu siswa lebih mudah terdistraksi, butuh variasi dan interaksi yang menarik dalam proses belajar (Agustina et al., 2020).

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa yang aktif yaitu siswa yang tidak hanya sekedar hadir dalam pembelajaran namun juga aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan tersebut bisa terlihat dari antusiasme mengikuti kegiatan, partisipasi dalam diskusi, kerja sama dalam kelompok, serta kemauan untuk menjawab atau bertanya.

Salah satu pendekatan yang telah banyak digunakan dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT menggabungkan aspek kerja sama dalam tim, unsur permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar PAI, keaktifan siswa, dan motivasi belajar. Misalnya, penelitian oleh Sri Wahyuni dan Nurjanah (2025) menemukan bahwa penerapan model TGT memberikan efek menguntungkan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam mata kuliah PAI (S. Wahyuni & Nurjanah, 2025). Penelitian lain di SD dan SMP juga melaporkan peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar ketika TGT diterapkan dalam pelajaran PAI dan materi keagamaan seperti puasa wajib (Putri, 2022).

Meskipun banyak penelitian yang telah mengkaji efek TGT pada keaktifan siswa dan hasil belajar pada berbagai tingkat sekolah dan mata pelajaran, tetapi kebanyakan penelitian sebelumnya dilakukan dalam setting pembelajaran tatap muka tradisional atau semi-konvensional, belum banyak yang meneliti bagaimana TGT diimplementasikan dalam era digital. Masih kurang penelitian yang mengeksplorasi implementasi model TGT dalam pembelajaran PAI kelas 8 dengan integrasi elemen digital untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran PAI kelas 8 SMPN 2 Waru di era digital dan mengetahui dampak penggunaan model kooperatif tipe TGT dengan elemen digital terhadap keaktifan siswa kelas 8 dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa dalam pembelajaran PAI, khususnya melalui penerapan model kooperatif TGT yang sesuai dengan tuntutan era digital untuk meningkatkan keaktifan belajar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai implementasi TGT dalam pembelajaran PAI tingkat SMP sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya.

2. Tinjauan Pustaka

A. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kolaboratif yang mengelompokkan siswa dalam kelompok belajar terdiri dari 4 hingga 5 siswa dengan kemampuan dan jenis kelamin beragam, serta bekerja sama dalam kelompok masing-masing. Satu tim dalam TGT terdiri dari berbagai individu dengan karakteristik unik sehingga diperlukan kolaborasi atau kerja sama di antara mereka. (Rusman, 2016)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan di kelas. Model ini mendorong semua siswa untuk aktif tanpa adanya perbedaan status, serta memberi kesempatan bagi mereka untuk saling membantu sebagai tutor sebaya. Selain itu, TGT juga memadukan unsur permainan dan penguatan belajar. Keunggulan utama model ini terletak pada adanya turnamen akademik, di mana setiap anggota kelompok berpartisipasi mewakili kelompoknya dalam kegiatan tersebut. (Nurfaizah & Amir, 2018)

Menurut Saco (2006), dalam model *Teams Games Tournament* para siswa berpartisipasi dalam permainan bersama anggota tim lain untuk mengumpulkan skor bagi kelompoknya masing-masing. Sementara itu, Sensualita dkk. menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan siswa dalam proses belajar melalui pembentukan kelompok dengan tingkat kemampuan yang beragam". (Sondang Siregar et al., 2024) Model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara intens setiap hari dengan teman-teman yang memiliki latar belakang ras atau etnik yang berbeda. Pendekatan ini menjadi solusi yang efektif dalam menciptakan interaksi kooperatif yang bermakna di antara siswa dari berbagai latar belakang.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan kegiatan belajar yang melibatkan siswa dalam kelompok dengan tingkat kemampuan yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

B. Pembelajaran PAI

Pembelajaran merupakan proses membelajarkan siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip pendidikan dan teori belajar, yang menjadi faktor penting dalam keberhasilan suatu pendidikan. Proses ini bersifat dua arah, di mana guru berperan sebagai pengajar atau pendidik, sedangkan siswa bertindak sebagai peserta didik yang menerima dan mengolah pembelajaran. Menurut Corey yang dikutip oleh Syaiful Sagala, pembelajaran adalah proses yang dirancang secara sengaja untuk mengatur lingkungan seseorang agar ia dapat terlibat dalam perilaku tertentu di situasi tertentu, sehingga mampu memberikan respons yang sesuai. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai bagian khusus dari keseluruhan proses pendidikan. (Syaiful Sagala, 2003)

Pembelajaran merupakan bagian inti dari proses pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen, yaitu guru, siswa, dan materi pelajaran. Ketiga unsur tersebut saling berhubungan dengan dukungan sarana dan prasarana seperti metode, media, serta penataan lingkungan belajar. Melalui interaksi yang terencana ini, terciptalah proses pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. (Heri Gunawan, 2014)

Dari beberapa definisi tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan proses yang secara sengaja dirancang untuk menumbuhkan aktivitas belajar pada diri

individu. Dengan kata lain, pembelajaran bersifat eksternal karena dirancang dan diatur agar dapat mendukung berlangsungnya proses belajar yang terjadi secara internal dalam diri peserta didik.

Kemudian pengertian Pendidikan Agama Islam menurut Zuhairini, Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang dilakukan secara sistematis dan terarah untuk membimbing perkembangan kepribadian siswa agar hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga tercapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Pendidikan Agama Islam (PAI) berfokus pada pengembangan fitrah keagamaan peserta didik agar mereka mampu memahami, menghayati, serta mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan. Lebih dari sekadar proses penyampaian ilmu atau norma agama, PAI juga berperan dalam membentuk keseimbangan antara jasmani dan rohani peserta didik, guna menumbuhkan pribadi yang berakhlak mulia, berkarakter, dan memiliki kepribadian muslim yang utuh. (Muntholi'ah, 2002) Dengan demikian, pembelajaran PAI dapat dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami ajaran Islam. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kecerdasannya secara optimal, menikmati kehidupan dengan nilai-nilai keislaman, serta mampu berinteraksi secara fisik dan sosial dengan lingkungan sekitarnya. (Mukhtar, 2003)

C. Implementasi Model Pembelajaran TGT dalam Pembelajaran PAI

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menggabungkan kerja sama dalam kelompok dengan unsur permainan dan turnamen (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014). Model ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa melalui interaksi sosial dan kompetisi yang sehat (Nela Avrilia Salsabila et al., 2024). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), model TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan pemahaman materi secara menyenangkan.

Implementasi model TGT dalam pembelajaran PAI melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari beberapa anggota. Setiap kelompok belajar dan berdiskusi bersama untuk memahami materi PAI, kemudian mengikuti turnamen antar kelompok yang menguji pemahaman mereka melalui kuis atau permainan edukatif (S. Wahyuni & Nurjanah, 2025). Proses ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa dalam diskusi dan tanya jawab, tetapi juga menumbuhkan sikap saling menghargai dan kerja sama antar siswa.

Dalam era digital, penerapan model TGT dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi kuis online, platform diskusi virtual, dan video pembelajaran interaktif. Hal ini mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa (R. Wahyuni, 2016). Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa secara fisik, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nela Avrilia Salsabila et al., 2024) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian oleh (Arif et al., 2025) yang menyatakan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI.

D. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan tidak hanya diartikan sebagai kehadiran fisik siswa di kelas, tetapi juga keterlibatan mental, emosional, dan sosial dalam kegiatan belajar. Siswa yang aktif menunjukkan partisipasi nyata dalam proses pembelajaran melalui interaksi, respons, dan kontribusi terhadap kegiatan belajar.

Bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat diidentifikasi melalui tingkat keterlibatan mereka dalam proses belajar, seperti partisipasi dalam penyelesaian tugas, keterlibatan dalam diskusi dan pemecahan masalah, inisiatif mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman ketika mengalami kesulitan memahami materi, serta kemampuan menyampaikan dan mempresentasikan hasil kerja.

Menurut Gagne, faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa meliputi beberapa langkah pembelajaran, yaitu pemberian motivasi atau penarikan perhatian siswa, penyampaian tujuan instruksional atau kemampuan dasar yang harus dicapai, serta penguatan terhadap kompetensi yang akan dipelajari. Selain itu, guru perlu memberikan stimulus berupa masalah, topik, atau konsep yang akan dikaji, disertai arahan mengenai cara mempelajarinya. Keaktifan juga didukung dengan mendorong munculnya aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, pemberian umpan balik, pelaksanaan tes singkat di akhir kegiatan, serta penyusunan simpulan terhadap materi yang telah disampaikan pada akhir pembelajaran (Yamin, 2007). Indikator keaktifan belajar dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek perilaku siswa dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Siswa berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung;
2. Siswa terlibat dalam proses pemecahan masalah yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran;
3. Siswa menunjukkan inisiatif untuk mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman ketika belum memahami materi atau mengalami kesulitan;
4. Siswa berupaya mencari informasi yang relevan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi;
5. Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok sesuai arahan guru;
6. Siswa mampu melakukan penilaian terhadap kemampuan diri dan hasil belajar yang diperoleh;

7. Siswa berlatih mengerjakan soal atau menyelesaikan masalah yang diberikan; dan
8. Siswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam penyelesaian tugas atau persoalan (Prasetyo & Abduh, 2021)

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi lapangan (*field research*). Penelitian lapangan (*Field Research*) yakni penelitian yang dilaksanakan sesuai dengan apa yang ada di lapangan atau kehidupan serta objek yang sebenarnya (Dedy Mulyana, 2004). Pendekatan deskripsi kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PAI di era digital serta dampaknya terhadap keaktifan siswa kelas 8B di SMPN 2 Waru pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Waru, di Komplek Perumahan, Jl. Raya Kepuh Permai Jl. Lawu, Panyunan, Kepuhkirim, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61256. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas 8A (dipilih purposive sampling) yang mengikuti PAI, dengan 2-3 guru PAI sebagai informan kunci. Prosedur penelitian mencakup tahap perencanaan (penyusunan RPP TGT berbasis media digital), pelaksanaan (penerapan TGT melalui presentasi kelas, pembentukan kelompok, game digital seperti quizziz, turnamen, dan penghargaan), observasi, serta evaluasi deskriptif bersama guru.

4. Hasil dan Pembahasan

Implementasi Model Kooperatif TGT dalam Pembelajaran PAI di Era Digital

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 8 SMPN 2 Waru dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi digital sebagai media pendukung, sesuai dengan prinsip kooperatif learning yang menekankan kerja sama dan kompetisi (Hamdayama, 2016). Implementasi ini dilaksanakan selama 4 pertemuan PAI pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, dengan materi fokus pada tema riba dalam jual beli dan hutang piutang.

Proses dimulai dengan pembagian siswa ke dalam 5 kelompok (masing-masing 4-5 anggota) siswa dipilih acak oleh guru. Setiap kelompok menerima materi PAI melalui diskusi berbasis digital, yaitu penggunaan Google Classroom untuk berbagi materi pembelajaran. Setelah sesi pembelajaran kelompok, guru mengadakan turnamen antar kelompok menggunakan media digital seperti Quizizz. Turnamen ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sekaligus mendorong semangat kompetisi yang sehat. Melalui proses ini, siswa terdorong untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan saling membantu dalam kelompok agar dapat meraih hasil terbaik dalam turnamen.

Penggunaan teknologi digital dalam model TGT mempermudah koordinasi antar anggota kelompok dan interaksi antara guru dan siswa, terutama dalam memberikan umpan balik secara cepat dan menarik. Hal ini membuat pembelajaran PAI menjadi

lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa, seperti terlihat dari peningkatan partisipasi verbal dan kolaborasi digital.

Data observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat dari sebelumnya yang cenderung pasif menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran juga menunjukkan peningkatan pemahaman materi PAI setelah penerapan model TGT berbasis digital. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena suasana pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala, seperti kebutuhan waktu yang lebih panjang untuk persiapan media digital dan adaptasi siswa terhadap teknologi. Guru juga perlu memastikan bahwa semua siswa dapat mengakses perangkat digital dengan baik agar proses pembelajaran berjalan lancar. Guru mengatasi ini dengan memberikan sesi tutorial singkat, yang membantu lancar proses di pertemuan selanjutnya.

Secara keseluruhan, implementasi model kooperatif TGT yang didukung media digital terbukti efektif dalam mendorong keaktifan belajar siswa kelas 8 SMPN 2 Waru pada pembelajaran PAI. Model ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperbaiki hasil belajar dan membangun sikap kerja sama positif, sejalan dengan adaptasi TGT untuk era digital (Sudimahayasa, 2015).

Keaktifan Siswa selama Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi partisipan dan wawancara dengan guru serta siswa selama implementasi TGT, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Keaktifan siswa tampak dari keterlibatan mereka dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari diskusi kelompok, pelaksanaan permainan (*games*), hingga sesi turnamen.

Pada tahap diskusi kelompok, siswa terlihat bersemangat untuk bekerja sama, sebagaimana dicatat dalam observasi pertemuan ke-2 siswa saling berbagi pendapat tentang materi riba dalam jual beli dan hutang piutang. Mereka berdiskusi mencari jawaban secara kolaboratif, yang membantu memahami materi lebih mendalam melalui penjelasan teman sebaya. Guru PAI mengamati bahwa siswa yang biasanya pasif mulai berani berbicara, terutama karena suasana belajar terasa lebih santai dan tidak menegangkan. Dalam wawancara, Guru PAI menyatakan: "Diskusi TGT membuat siswa yang pemalu, kini berani bertanya daripada kelas biasa". Hal ini sejalan dengan teori Slavin (2019), yang menekankan bahwa kerja sama dalam *teams* mendorong keaktifan melalui dukungan sosial. (Slavin, 2009)

Pada tahap *games* menggunakan media digital yaitu Quizizz, suasana kelas menjadi lebih hidup. Hampir seluruh siswa tampak antusias mengikuti kuis. Mereka tidak hanya berlomba menjawab pertanyaan, tetapi juga saling memberi dukungan kepada anggota kelompoknya. Dalam wawancara, beberapa siswa mengaku lebih bersemangat belajar PAI karena kegiatan belajar dikemas seperti permainan yang menantang dan menyenangkan. Sementara itu, pada sesi presentasi, siswa menunjukkan keberanian

tampil di depan kelas mewakili kelompoknya. Keaktifan terlihat dari semangat mereka untuk mempresentasikan hasil tugas mereka dan berusaha memberikan yang terbaik untuk kelompoknya. Observasi menunjukkan beberapa siswa secara sukarela tampil, dibandingkan di metode konvensional sebelumnya. Guru menilai bahwa melalui tahapan ini, rasa percaya diri dan tanggung jawab siswa meningkat.

Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi dan terjadinya kompetisi untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Yulianto et al., 2016). Hal serupa juga diungkapkan oleh Nurhayati bahwa penerapan TGT menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan karena siswa merasa menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Dibandingkan pembelajaran PAI dengan metode ceramah, model TGT di era digital ini lebih efektif membangun keaktifan, meski butuh adaptasi awal. Dengan demikian, penerapan TGT dalam pembelajaran PAI tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa secara akademik, tetapi juga membentuk sikap sosial seperti kerja sama, percaya diri, dan tanggung jawab. (Nurhayati et al., 2022)

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Pelaksanaan model kooperatif TGT dalam pembelajaran PAI di kelas 8 SMPN 2 Waru dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang mendukung maupun yang menghambat, yang diidentifikasi melalui observasi partisipan, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi selama 4 pertemuan. Berikut faktor pendukungnya antara lain sebagai berikut:

1) Penggunaan Media Digital yang Menarik

Pemanfaatan aplikasi kuis online seperti quizizz dan platform pembelajaran interaktif memudahkan siswa dalam mengakses materi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam observasi, beberapa siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan Quizizz untuk tema riba. Media digital ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif.

2) Pembagian Kelompok secara Acak

Pembentukan kelompok dengan anggota yang memiliki kemampuan berbeda mendorong siswa untuk saling membantu dan belajar bersama, sehingga meningkatkan keaktifan dan kerja sama antar siswa.

3) Adanya Kompetisi Sehat melalui Turnamen

Turnamen antar kelompok yang menjadi bagian dari model TGT memacu semangat belajar siswa karena adanya unsur kompetisi yang menantang namun tetap positif.

4) Peran Guru sebagai Fasilitator

Guru yang aktif membimbing dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran membantu menjaga fokus dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Observasi menunjukkan guru PAI sering intervensi untuk siswa

kesulitan, seperti tutorial singkat digital, yang meningkatkan keaktifan secara keseluruhan.

Sementara itu, yang termasuk faktor penghambatnya antara lain:

1) Kendala Teknis Digital

Tidak semua siswa memiliki smartphone yang memadai atau jaringan internet stabil, sehingga menimbulkan kesenjangan partisipasi. Dari wawancara, 6 siswa mengaku kesulitan akses selama games. Guru mengatasi dengan membolehkan siswa lain memberikan pinjaman perangkat yang digunakan atau menggunakan satu perangkat untuk dua orang.

2) Waktu Persiapan yang Lebih Lama

Guru membutuhkan waktu ekstra untuk menyiapkan materi, media digital, dan mengorganisasi turnamen, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kompleks dan memakan waktu.

3) Perbedaan Kemampuan Siswa

Perbedaan tingkat pemahaman dan kemampuan teknologi antar siswa terkadang menyebabkan beberapa siswa kesulitan mengikuti pembelajaran secara optimal.

4) Adaptasi terhadap Model Pembelajaran Baru

Beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan beradaptasi dengan model pembelajaran kooperatif TGT dan penggunaan media digital, sehingga mempengaruhi keaktifan mereka pada tahap awal implementasi. Wawancara awal menunjukkan 8 siswa merasa bingung di pertemuan pertama, yang mana hal tersebut memengaruhi keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Solusi seperti sesi pengenalan singkat oleh guru berhasil meningkatkan partisipasi di pertemuan berikutnya.

Secara keseluruhan, faktor pendukung seperti media digital dan kompetisi paling dominan dalam mendorong keaktifan, sementara penghambat seperti kendala teknis dapat diatasi dengan dukungan sekolah (misalnya, infrastruktur WiFi).

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas 8A SMPN 2 Waru, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan media digital seperti Google Classroom dan Quizizz terbukti efektif dalam mendorong keaktifan siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Selama 4 pertemuan dengan materi riba dalam jual beli dan hutang piutang, proses TGT mulai dari pembentukan kelompok acak, diskusi kolaboratif, games kompetitif, hingga turnamen mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Observasi dan wawancara menunjukkan perubahan dari perilaku pasif menjadi proaktif, di mana siswa lebih bersemangat bertanya, saling dukung, dan tampil percaya diri, selaras dengan teori Slavin (2019) tentang kerja sama dan kompetisi positif yang membangun engagement. Faktor pendukung utama seperti media digital menarik, kompetisi sehat, dan peran guru fasilitator mendominasi, sementara penghambat seperti kendala teknis dan adaptasi awal dapat diminimalkan melalui tutorial dan pinjaman perangkat. Temuan ini memberikan

kontribusi praktis bagi pendidikan PAI di SMP, di mana TGT digital tidak hanya meningkatkan pemahaman materi dan sikap sosial (seperti kerja sama dan tanggung jawab), tetapi juga menciptakan suasana kelas dinamis dibandingkan metode konvensional. Namun, keberhasilan bergantung pada dukungan infrastruktur. Rekomendasi: Guru PAI perlu pelatihan intensif digital, sekolah tingkatkan akses perangkat dan WiFi, serta penelitian lanjutan eksplorasi TGT di kelas lain untuk generalisasi lebih luas. Dengan demikian, model TGT berbasis digital menjadi strategi inovatif untuk optimalisasi keaktifan siswa PAI di era pasca-pandemi.

6. Referensi

- Agustina, W., Hamengkubuwono, H., & Syahindra, W. (2020). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 18(20), 112–126. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>
- Arif, M. M., Latifah, F., & Ulya, M. S. (2025). Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Tambakboyo Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Tuban), Indonesia Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (I. Al Yazidiy: *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 7(1), 1–17.
- Dedy Mulyana. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya)*. Remaja Rosdakarya.
- Hamdayama. (2016). *Metodologi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Heri Gunawan. (2014). *Pendidikan Islam Kajian Teoretis dan Pemikiran Tokoh*. PT Remaja Rosydakarya.
- Mukhtar. (2003). *Desain Pembelajaran PAI*. Misaka Galiza.
- Muntholi'ah. (2002). *Konsep Diri Positif Penunjang Prestasi PAI*. Gunungjati dan Yayasan al-Qalam.
- Nela Avrilia Salsabila, Asih Selma Al Karamy, Siti Rohmah, Anisa Nurhasanah, Imas Mahliah, & Ahmad Supena. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang). *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 270–281. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1510>
- Nurfaizah, & Amir, A. E. K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sd Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. *Jurnal Imiah Ilmu Kependidikan*, 2(2), 53–57.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital.

- Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Nusa Media.
- Sondang Siregar, P., Ofianto, & Fajri Mulyani, F. (2024). Hubungan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 6 Kota Tanjungbalai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27643–27653.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>
- Syaiful Sagala. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Wahyuni, R. (2016). Pembelajaran Kooperatif Bukan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 37–43.
- Wahyuni, S., & Nurjanah. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Tgt Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran. *Tazakka Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 03(03), 214–230.
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). *Teams Games Tournament* (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 48–56.
- Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Gaung Persada Press dan Center for Learning Inovation.
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>